indiefy

är du nyfiken på vad indiespel är men har inte möjlighet att testa nåt? är du sugen på att införa indie-element i ert spel men vet inte hur?

indiefy är en enkel add-on-regel som inför indie-vibbar i nästan vilket tradigt rollspel som helst.

REGLER

indiefy består av tio **indiekort** som ni klipper ut och har framför er när ni spelar. på framsidan finns en symbol, på baksidan en förklaring. indiekorten hjälper er att flytta över frihet i skapandet av berättelsen, från spelledaren till spelarna. vissa skulle säga att det avlastar spelledaren, andra att det tvingar hen att lämna över kontroll och makt.

varje indiekort representerar en scen som en spelare ska beskriva och hen tar på så sätt tillfälligt över rollen som spelledare.

en spelare kan när som helst helst plocka upp ett indiekort och börjar då beskriva en händelse som spelgruppen rollspelar. lite känsla och timing kan behövas men tanken är att spelarna, även under dramatiska eller kritiska situationer, ska använda korten för att ta över berättandet och skapa roliga speliga moment.

när en spelare har tagit ett kort och beskrivit följderna får hen inte ta ett nytt kort förrän alla andra spelare också tagit ett. det uppmuntrar alla spelare att dela på ansvaret och förhindrar att en spelare tar över berättandet. det gör också spelet mer varierande då det inte blir lika vanligt att samma typ av situation uppstår för ofta.

använda indiekort läggs synliga framför den spelare som tagit det, tills alla kort på bordet är använda. därefter läggs alla korten tillbaka på bordet, alla spelare får var sitt **fyrklöverkort** och det börjar om från början igen.

max wallinder
rollspelskollektivet

ett fyrklöverkort representerar den sällsynta och nyckfulla turen. spelaren kan efter att ha meddelat sin rollpersons handling använda fyrklöverkortet, så länge handlingen inte anses omöjlig av övriga spelgruppen. spelaren använder fyrklöverkortet och lyckas då med sin handlingen och fortsätter med att beskriva vad som händer, utan att spelledaren eller någon annan spelare har något att säga till om.

en spelare får aldrig ha mer än ett fyrklöverkort åt gången, får aldrig ge bort eller ta emot ett från andra spelare och men behöver inte bara använda det på sin egen rollperson utan även för andra rollpersoners eller spelledarpersoners handlingar. beroende på vilket rollspel ni spelar kan ni byta ut fyrklöverkortet mot en mer passande belöning, mer integrerad med ert regelsystem.

RIKTLINJER

det är viktigt att fokus ligger på att skapa underhållande rollspelssituationer och undvika att indiekorten uteslutande används för att gynna eller drabba rollpersoner, även om det naturligtvis också är tillåtet då och då.

undvik också att spelaren som tar kortet låter situationen beröra hens egen rollperson. roligast är om det handlar om någon annan eller hela gruppen då det uppmuntrar internt rollspelande eller att andra spelare tillfälligt tar över och gestaltar spelledarpersoner.

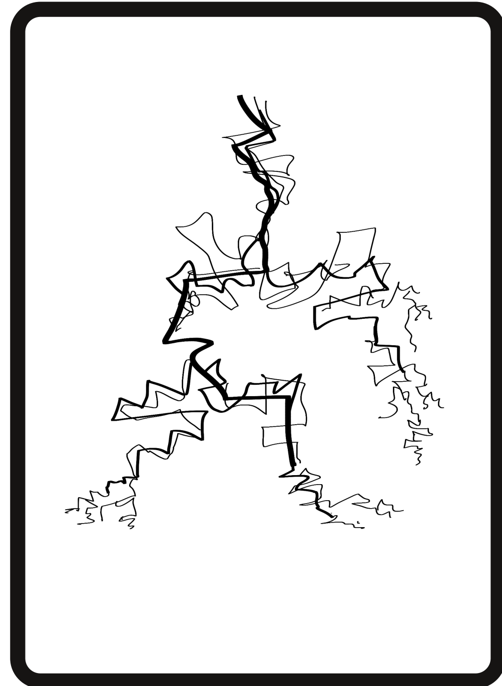
det är också kul om flera kort länkas ihop till längre kedjor som bildar en separat sidoberättelse eller skapar en helt ny riktning på berättelsen.

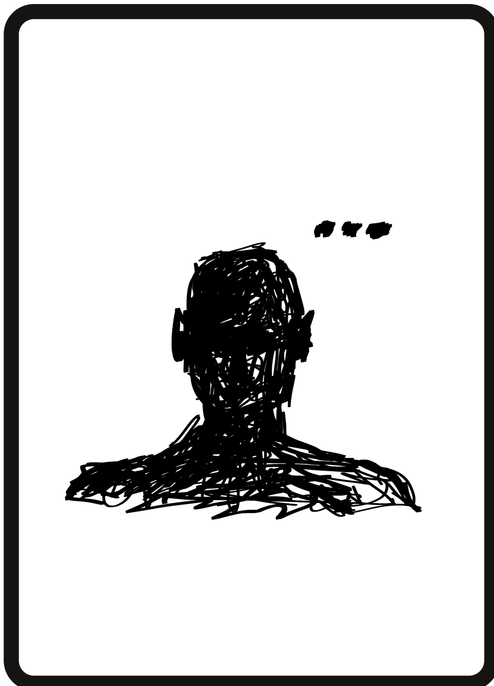
tanken är att indiekorten ska föra berättelsen framåt, införa oväntade händelser, agera slump, tillföra dramatik, skapa stämning och inleda sidospår. indiekorten får inte bara vara något som händer isolerat och sen fortsätter det “vanliga” spelet, utan ska vara något som ställer rollpersonerna inför val, har öppna utgångar och aktiverar rollpersonerna.

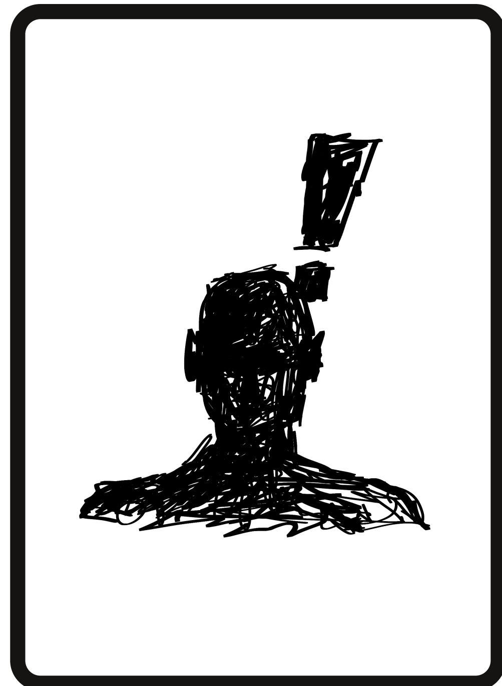
indiekorten får gärna vara riktade mot bara en av rollpersonerna och gärna knyta an till någon av hens personlighetsdrag eller hens ambition. låt inte den rollpersonens soloepisod blir alltför lång bara (om inte de övriga spelarna kan spela intressanta biroller), eftersom det blir tråkigt för de andra spelarna. man kan på det här sättet hjälpas åt att skapa önskvärda och intressanta scener för varandras rollpersoner.

[skriv ut sidorna med kort dubbelsidiga]









dramatisk situation

något oväntat händer plötsligt. bilen krockar. det börjar brinna. en lavin startar. en dramatisk situation är utan människor.

moraliskt dilemma

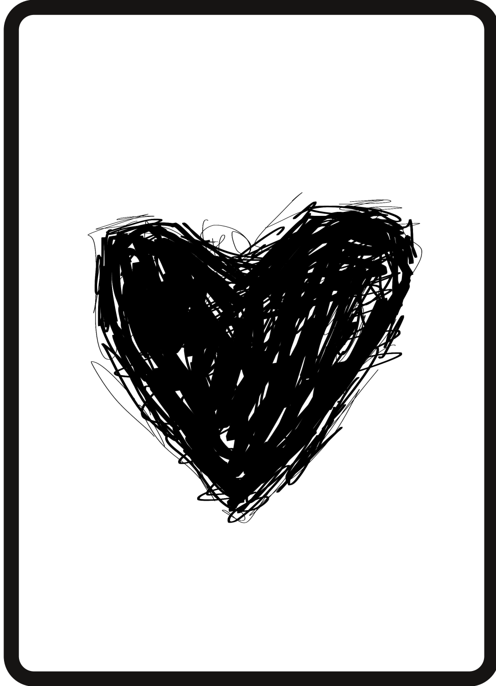
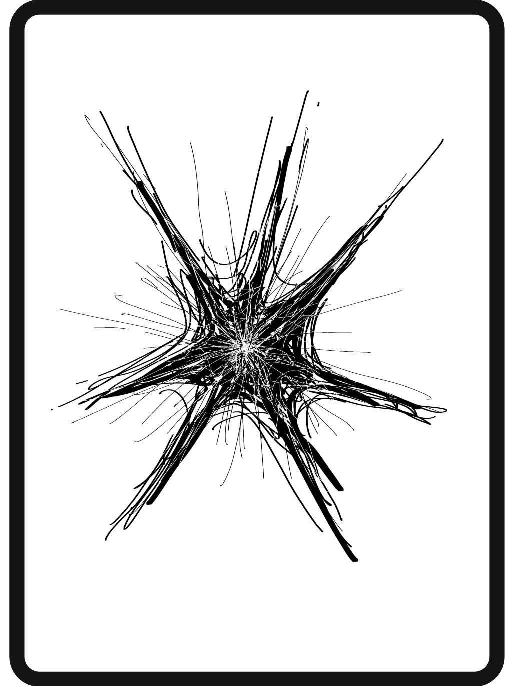
en rollperson eller spelgruppen ställs inför ett omöjligt val. vilket alternativ som än väljs, blir det fel men ett val måste göras.

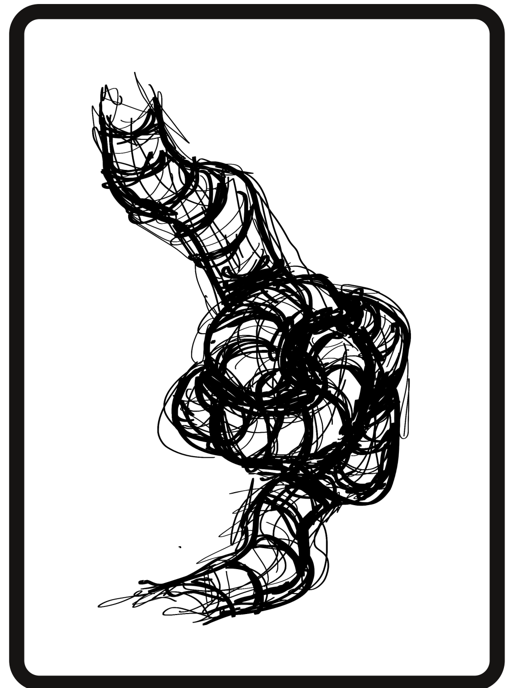
ny spelledarperson

en eller flera rollpersoner kommer i kontakt med en person som hen/de inte känner sen tidigare. hen innebär ett problem.

bekant spelledarperson

en eller flera rollpersoner kommer i kontakt med en person som hen/de känner sen tidigare. hen har dåliga nyheter.



konflikt

en allvarlig konflikt startar mellan några av rollpersonerna. en lögn uppdagas, ett löfte bryts, motstridiga principer ställs på sin spets, lojaliteter krossas.

kärlek

en rollperson visar sin kärlek för en annan rollperson eller en etablerad spelledarperson.

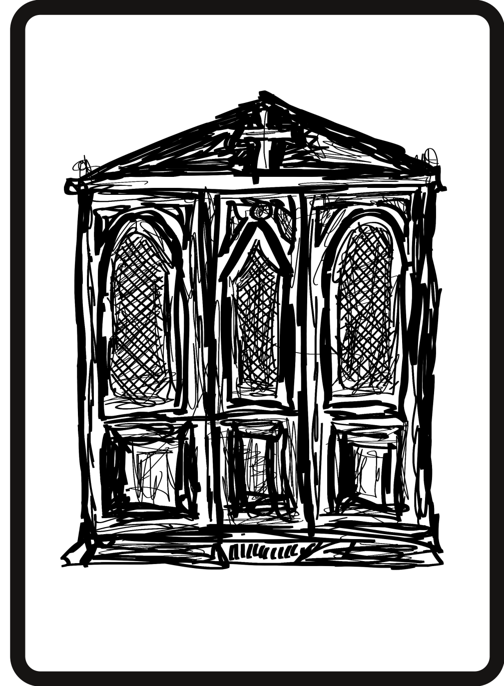
problem

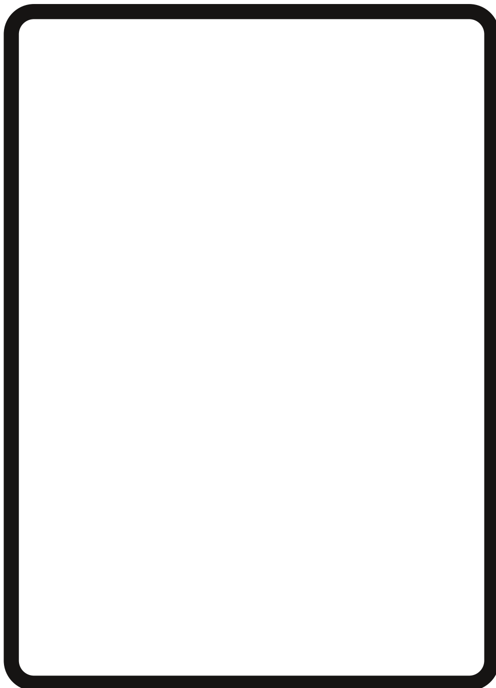
en eller flera rollpersoner råkar ut för ett plötsligt och seriöst problem. de upptäcker att de blivit bestulna eller inlåsta, tappat bilnycklar och mobil ute i vildmarken eller upptäcker att ynglingen de gjorde till publikt åtlöje på krogen är barn till nån mäktig höjdare.

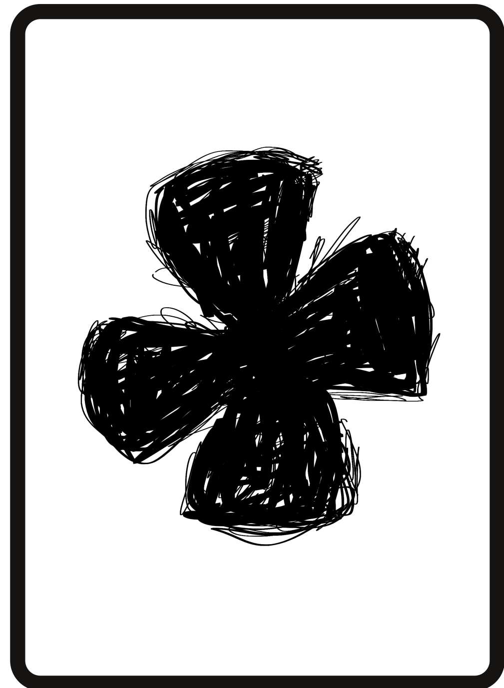
mystik

något oförklarligt inträffar. det kan vara något så simpelt som ett konstigt ljud, blodspår i snön, klösmärken i taket eller en rörelse i ögonvrån men kan också vara något betydligt mer komplext.









bekännelse

en rollpersoner erkänner något skamligt som för de andra rollpersonerna är förkastligt och avskyvärt. svek, lögner, otrohet, brott.

misslyckande

en eller flera rollpersoner misslyckas med något som är mycket viktigt för mer än en av rollpersonerna.

fyrklöver

använd kortet när du vill för att automatiskt lyckas med din karaktärs handling. du beskriver oinskränkt vad som händer.